

## PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN DAUR HIDUP HEWAN

**Anita Esti Utami, Sukarno, Karsono**

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No. 449, Surakarta 57126

*e-mail: [esti\\_anita@ymail.com](mailto:esti_anita@ymail.com)*

**Abstract:** Purpose of this research was to improve the ability to describe animal's life cycle using audio visual media. This research was classroom action research. Research carried out in two cycles with each consisting of planning the implementation, action, observation, and reflection. The sources data come from students and teachers, syllabus and natural science test scores, and observations. This research used test, observation, interviews, and document for collecting data. Validation of the data used source and method triangulation techniques. Data analysis used interactive analysis model. The results showed that utilizing audio visual media can improved the ability to describe animal's life cycle.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan menggunakan media audio visual. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data berasal dari siswa dan guru, silabus dan nilai IPA, serta hasil pengamatan. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Analisis data menggunakan analisis interaktif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan.

Kata kunci: media audio visual, kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dengan sumber belajar dalam lingkungan yang edukatif. Dalam proses pembelajaran terjadi penyampaian ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Ilmu pengetahuan yang disampaikan mencakup berbagai wawasan dan pengetahuan yang terdapat pada lingkungan alam dan lingkungan sosial.

Ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah dasar salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta, benda-benda yang ada di alam beserta gejalanya. Menurut Depdiknas (2006: 484) dijelaskan bahwa mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) memiliki tujuan sebagai berikut; (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya

hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; dan (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Silabus IPA SD kelas IV memuat beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam proses belajar mengajar. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas IV adalah mendeskripsikan daur hidup berbagai hewan di lingkungan sekitar, misalnya kecoa, nyamuk, kupu-kupu, dan kucing. Siswa harus mampu memahami dan mendeskripsikan daur hidup hewan dengan benar.

Namun, fakta yang terjadi di SD Negeri 01 Gerdu, Karangpandan, dari do-

kumentasi arsip nilai siswa kelas IV tahun ajaran 2012/2013 menunjukkan bahwa nilai siswa dalam kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan masih rendah. Dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) IPA sebesar 64, dari 26 siswa terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai di bawah nilai KKM, sedangkan 11 siswa memperoleh nilai di atas nilai KKM. Persentase tingkat ketuntasan klasikal sebesar 42,31%.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran IPA yang berlangsung, terlihat bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM). Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan menarik perhatian siswa, meskipun model pembelajaran yang diterapkan sudah baik. Hasil observasi yang diperoleh berbanding lurus dengan hasil wawancara terhadap guru kelas IV SD Negeri 01 Gerdu. Guru kelas IV mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran, media yang biasa digunakan adalah gambar yang ada dalam buku. Meskipun siswa sudah terlibat dalam pembelajaran serta memperhatikan penjelasan dari guru, kurang inovatifnya media pembelajaran membuat siswa sering ramai sendiri dan kurang fokus pada pembelajaran. Dari gejala-gejala tersebut, faktor utama penyebab permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran kurang inovatif. Proses belajar mengajar kurang menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi terkesan berpusat pada guru (*teacher centered*) dan membosankan bagi siswa.

Apabila permasalahan di atas tidak segera mendapat solusi, maka akan berdampak kurang baik pada siswa. Siswa akan menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA akan menurun. Dampak negatif juga dapat terjadi pada menurunnya nilai hasil belajar IPA pada kompetensi dasar lainnya. Untuk mengatasi masalah tersebut, alternatif pemecahan

masalah yang bisa dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran inovatif yang sesuai untuk digunakan adalah media audiovisual.

Media audiovisual mengandung dua unsur utama yaitu audio dan visual. Menurut Sanaky (2011), "Media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara." (hlm. 105). Penggunaan media gambar bergerak yang dipadukan dengan suara lebih baik dan lebih menarik perhatian siswa. Media audiovisual yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa video interaktif. Menurut Indriana (2011), "Media video interaktif bersifat interaktif dan berbentuk multimedia yang memiliki unsur-unsur media secara lengkap, seperti sound, animasi, video, teks, dan grafis" (hlm. 116). Kelebihan video interaktif yaitu dapat menerima respons balik dari siswa sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi yang telah disediakan. Hal ini akan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPA memberikan suasana baru bagi siswa dalam belajar. Siswa dapat menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Apabila permasalahan ini dapat diatasi dan kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan meningkat, maka dampak positif yang terjadi adalah siswa menjadi lebih memahami tahapan-tahapan pertumbuhan hewan beserta ciri-cirinya. Siswa menjadi lebih mengenal dan menyayangi hewan serta memahami cara memelihara hewan dengan baik.

Jadi, hipotesis dalam penelitian ini yaitu penggunaan media audiovisual diduga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 01 Gerdu Karangpandan. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Gerdu Karangpandan, tahun pelajaran 2012/2013 sejumlah 26 peserta didik, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 11 perempuan. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer yaitu hasil tes siswa berupa nilai kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan dan hasil wawancara terhadap guru kelas IV serta sumber data sekunder yaitu dokumentasi berupa arsip pendukung seperti silabus pembelajaran dan daftar siswa serta hasil observasi berupa data pengamatan terhadap siswa dan guru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Prosedur dari penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan berupa pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan media pembelajaran, serta pembuatan lembar observasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan pada tiap siklus. Tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Tahap refleksi dilakukan analisis dan evaluasi.

## HASIL

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan adanya perubahan positif pada tiap-tiap siklusnya. Perubahan tersebut terjadi pada peningkatan perolehan nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata, dan ketuntasan klasikal. Hasil tersebut dapat dilihat pada data rekapitulasi dalam tabel 1 berikut.

**Tabel Rekapitulasi Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Klasikal Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.**

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	30	57,5	60
Nilai tertinggi	90	87,5	90
Nilai Rata-Rata	58,27	72,04	81,06
Ketuntasan Klasikal	42,31%	76,92%	92,31%

Pada kondisi awal atau prasiklus, nilai kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan masih rendah. Tingkat ketuntasan klasikal kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan masih rendah yaitu 42,31%. Sebanyak 11 dari 26 siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 64. Sementara sebanyak 15 siswa atau sekitar 57,69% siswa belum tuntas dengan memperoleh nilai di bawah KKM. Dari hasil ini maka perlu diupayakan peningkatan.

Upaya peningkatan dilakukan pada siklus I. Hasilnya perolehan nilai kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan pada siklus I yaitu setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media audiovisual menjadi meningkat. Tingkat ketuntasan klasikal kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan pada siklus I menjadi 76,92% dengan nilai rata-rata 72,04. Sebanyak 20 dari 26 siswa telah memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 64. Hasil pada siklus I ini sudah adanya peningkatan ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata kelas dibandingkan pada prasiklus. Akan tetapi hasil tersebut belum memenuhi indikator ketercapaian sehingga dilanjutkan siklus II

Pelaksanaan siklus II ini dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I. Hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan prasiklus dan siklus I. Tingkat ketuntasan klasikal kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan adalah 92,31% dengan nilai rata-

rata 81,06. Sebanyak 24 dari 26 siswa telah memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 64. Hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata kelas dibandingkan pada siklus I.

## PEMBAHASAN

Data yang berhasil dikumpulkan berdasarkan hasil temuan yang dikaji sesuai dengan rumusan masalah selanjutnya dikaitkan dengan teori yang ada. Berdasarkan data hasil penelitian yang disajikan pada tabel, terlihat peningkatan yang signifikan. Peningkatan terjadi pada perolehan nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata, dan ketuntasan klasikal.

Pada prasiklus yaitu sebelum dilakukan tindakan menggunakan media audio-visual, tingkat kemampuan siswa mendeskripsikan daur hidup hewan masih rendah. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang menarik bagi siswa membuat pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan menjadi tidak terwujud. Pembelajaran menjadi terkesan berpusat pada guru (*teacher centered*) dan membosankan bagi siswa. Akibatnya perolehan nilai kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan pada siswa kelas IV menjadi rendah. Tingkat ketuntasan klasikal kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan hanya mencapai 42,31%.

Pada siklus I dilakukan tindakan berupa penggunaan media audiovisual berupa video interaktif. Sebagaimana dijelaskan Daryanto (2010) bahwa "Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial" (hlm. 88). Kemampuan media video untuk menyajikan gambar dan suara membuat pesan yang disampaikan lebih mudah diterima. Konsep pelajaran yang disampaikan menjadi lebih konkret untuk dipahami oleh siswa. Hasilnya tingkat ketuntasan klasikal siswa pada siklus I meningkat menjadi 76,92%. Hasil ini belum memenuhi indikator ketercapaian penelitian ini sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan siklus I untuk diterapkan beberapa perbaikan. Penggunaan media audio visual video interaktif dengan jumlah satu buah digunakan secara bergantian oleh 4 kelompok mengakibatkan interaksi siswa dalam menciptakan pengalaman belajar berkurang. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan dengan menyediakan 4 buah media audio visual video interaktif bagi setiap kelompok sehingga setiap anggota kelompok dapat benar-benar berinteraksi dengan media serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Anitah (2009) bahwa, "Video interaktif adalah media yang meminta pebelajar memraktekan keterampilan dan menerima balikan" (hlm. 184). Penggunaan media audiovisual video interaktif dapat optimal apabila siswa memperoleh kesempatan yang cukup untuk memraktekan keterampilan dan menerima balikan ketika berinteraksi dengan media yang digunakan. Pengelolaan kelas pada saat siswa bekerja secara kelompok masih terdapat kekurangan. Masih terdapat siswa yang mendominasi dalam kelompok. Guru berusaha lebih intensif dalam memantau kerja setiap kelompok dengan memotivasi semua siswa agar aktif dalam kelompok sehingga tidak ada kelompok yang didominasi oleh salah satu siswa. Guru berusaha melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien, serta disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Hasilnya ketuntasan klasikal pada siklus II meningkat menjadi 92,31%. Hasil ini sudah memenuhi indikator ketercapaian penelitian, sehingga penelitian dihentikan dan dinyatakan berhasil.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Gerdu, Karangpandan Tahun Ajaran 2012/2013.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Teknologi Pendidikan*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas, (2006). *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sanaky, Hujair AH. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.